XOR

AMSTRAD CPC CASSETTE/DISK
SPECTRUM 48/128K CASSETTE
COMMODORE 64/128 CASSETTE/DISK

ENGLISH/FRANÇAIS/DEUTSCH

LOGOTRON
RECREATIONAL
PRODUCTS

LOGOTRON LIMITED, DALES BREWERY, GWYDIR STREET, CAMBRIDGE CB1 2LJ ENGLAND

ENGLISH

THE OBJECTIVES OF THE GAME

To complete all 15 levels!! As you go through the door of each level you will be given a letter, note down the 15 letters. These letters will make up an encrypted clue to XOR's true nature. By the way you cannot pass through the door until you have collected all of the masks at each level.

Note that you cannot enter mazes 11, 13, and 15 until you have completed levels 10, 12 and 14 respectively. In your exploration of the mazes you will encounter falling fish, two kinds of force field, spring loaded chickens, fizzer bombs and pressure bombs, BMUS (Beam Me Up Scottie), dolls, doors, maps and masks which are not always quite what they seem.

We won't tell you any more - because the fun of the game is in discovering the properties of these different features! Needless to say, you often need both your shields. The games are graded and the bottom levels are suicidal!

PLAYING INSTRUCTIONS

XOR will confront you while the program loads. Press any key to exit the subsequent scenario scene.

For **SPECTRUM** users- to select the appropriate joystick interface or keyboard, press the number corresponding to your desired choice and then press **RETURN**.

Note that the following joystick interfaces are supported: **KEMPSTON, PROTEK, SINCLAIR (port 1).**

For **AMSTRAD** and **COMMODORE** users, the joystick and keyboard work simultaneously.

To select a maze, move up and down the list of mazes using your joystick or keyboard controls (see below) and press **RETURN** at your desired selection.

KEYBOARD CONTROLS

X move to the **LEFT**

Z move to the **RIGHT**

P Spectrum, [Amstrad, ; Commodore to move **UP**

L Spectrum, ; Amstrad, / Commodore to move **DOWN**

RETURN or joystick FIRE switch to alternate Hero

M for **SPECTRUM** and **AMSTRAD** users to toggle between Maze and Map

E to **Exit** current maze

Y/N for action **replay/restart**

H to **hold action** (during replay)

Space bar to single step through action (during replay)

O to switch **sound on/off**

The number of masks to be collected, the number of masks you have already collected and the moves to date are shown in windows on the play screen.

If you solve all 15 levels you qualify to become a Member of the Order of XOR, with a certificate and badge to prove it.

Send the decoded anagram to the address on the front of this booklet.

FRANÇAIS

LES OBJECTIFS DU JEU

Passer par les 15 niveaux! Chaque fois que vous passez la porte d'un niveau, vous recevez une lettre; notez les 15 lettres. Ces lettres constituent un indice en code de la véritable nature de XOR. Par ailleurs, vous ne pouvez pas passer la porte tant que vous n'avez pas pris tous les masques de chaque niveau.

Notez que vous ne pouvez pas pénétrer dans les labyrinthes 11, 13 et 15 tant que vous n'êtes pas passé par les niveaux 10, 12 et 14 respectivement. Durant votre exploration des labyrinthes, vous rencontrerez des poissons qui tombent du ciel, deux sortes de champs magnétiques, des poulets à ressort, des bombes pétillantes et des bombes sous pression, des rayons de transport, des poupées, des portes, des cartes et des masques à l'apparence parfois trompeuse.

Nous ne vous en dirons plus - l'amusement du jeu consiste à découvrir les caractéristiques de ces différents éléments! Il va sans dire que vous aurez souvent besoin de vos deux boucliers. Les jeux sont de plus en plus difficiles et les niveaux inférieurs sont réservés aux suicidaires!

INSTRUCTIONS DU JEU

Vous serez confronté à XOR pendant le chargement du programme. Appuyez sur n'importe quelle touche pour sortir du tableau du scénario suivant.

Pour les utilisateurs de SPECTRUM - Pour sélectionner le clavier ou l'interface de manche approprié, appuyez sur le numéro correspondant à votre choix, puis appuyez sur RETOUR (RETURN).

Notez que les interfaces de manche suivantes peuvent être reçues: KEMPSTON, PROTEK, SINCLAIR (point d'accès 1).

Pour les utilisateurs d'AMSTRAD et de COMMODORE, le manche et le clavier fonctionnent simultanément.

Pour choisir un labyrinthe , parcourir de haut en bas la liste des labyrinthes en utilisant les commandes de manche ou de clavier (voir ci-dessous) et appuyez sur RETOUR (RETURN) lorsque vous êtes au labyrinthe choisi.

COMMANDES DE CLAVIER

X Déplacement à **GAUCHE**

Z Déplacement à **DROITE**

P Spectrum, [Amstrad, ; Commodore: Déplacement vers le **HAUT**

L Spectrum, ; Amstrad, / Commodore: Déplacement vers le **BAS**

RETOUR (RETURN) **OU** FEU (FIRE) de manche pour changer d'héros

M SPECTRUM: AMSTRAD: Pour passer de labyrinthe à carte et vice-versa

E pour sortir du labyrinthe

Y/N répétition/rédémarrage

H pour **pause** (durant répétition)

Barre d'espacement - un seul pas durant l'action (durant répétition)

O pour **allumer/éteindre le son**

Le nombre de masques à recueillir, le nombre de masques déjà recueillis par vous et le nombre de coups joués sont présentés par des fenêtres sur l'écran.

Si vous passez par les 15 niveaux, vous êtes qualifié comme Membre de l'Ordre de XOR, avec un certificat et un badge qui le prouvent.

Send the decoded anagram to the address on the front of this booklet.

DEUTSCH

DIE ZIELE DES SPIELS

Das Ziel ist es, alle 15 Spielstufen erfolgreich abzuschließen!! Wenn Sie durch die Tür einer Spielstufe gehen, erhalten Sie einen Buchstaven; notieren Sie sich die 15 Buchstaben. Diese Buchstaben geben einen verschlüsselten Hinweis auf die wahre Natur des XOR. Sie können übrigens erst durch die Tür gehen, wenn Sie alle Masken auf der jeweiligen Spielstufe eingesammelt haben.

Beachten Sie, daß Sie die Irrgärten 11, 13 und 15 erst betreten können, wenn Sie die Spielstufen 10, 12 bzw. 14 abgeschlossen haben. Bei der Erforschung der Irrgärten treffen Sie auf sinkende Fische, zwei verschiedene Kraftfelder, federgespannte Hühner, Zischbomben und Druckbomben, BMUS (Beam Me Up Scottie), Puppen, Türen, Lagepläne und Masken, die nicht immer das sind, was sie zu sein scheinen.

Mehr verraten wir Ihnen nicht - denn der Spaß bei dem Spiel liegt im Entdecken der Eigenschaften dieser verschiedenen Features! Natürlich müssen Sie Ihre beiden Schutzschilder oft einsetzen. Die Spiele sind abgestuft, und die unteren Spielstufen sind glatter Selbstmord!

SPIELANWEISUNGEN

XOR konfrontiert Sie, während das Programm lädt. Drücken Sie eine beliebige Taste, um aus der nachfolgenden Szenario-Szene herauszugehen.

Für **SPECTRUM**-Benutzer - um die passende Joystick-Schnittstelle oder Tastatur zu wählen, drücken Sie die Taste der Nummer Ihrer Wahl und anschließend **RETURN**.

Beachten Sie, daß die folgenden Joystick-Schnittstellen unterstützt werden: **KEMPSTON, PROTEK, SINCLAIR (Anschluß 1).**

Für **AMSTRAD** und **COMMODORE**-Benutzer - Joystick und Tastatur funktionieren gleichzeitig.

Um einen Irrgarten auszuwählen, bewegen Sie den Cursor mit dem Joystick oder den Tastatursteuerungen (siehe unten) auf der Liste der Irrgärten auf und ab und drücken bei der gewünschten Wahl auf **RETURN**.

TASTATURSTEUERUNG

X nach **LINKS** bewegen
Z nach **RECHTS** bewegen
P Spectrum, [Amstrad, ; Commodore nach **OBEN** bewegen
L Spectrum, ;Amstrad, /Commodore nach **UNTEN** bewegen
RETURN oder Joystick-Schalter Fire, um Held zu wechseln.
M für **SPECTRUM** und **AMSTRAD**-Benutzer, um zwischen Irrgarten und Lageplan umzuschalten.
E für **AUSGANG** gegenwärtiger Irrgarten
Y/N für Spielhandlung **Neuablauf/Neubeginn**
H für **Spielhandlung anhalten** (während Neuablauf)
Leertaste, um Spielhandlung in Einzelschritten zu durchlaufen (während Neuablauf).
O, um **Ton ein** - oder **auszuschalten**

Die Anzahl der einzusammelnden Masken, die Anzahl der Masken, die Sie bereits eingesammelt haben, und die bisherigen Bewegungen werden in Fenstern auf dem Spiel-Bildschirm angezeigt.

Wenn Sie auf allen 15 Stufen erfolgreich sind, sind Sie berechtigt, Mitglied des XOR-Ordens zu werden (mit Urkunde und Abzeichen als Nachweis).

Send the decoded anagram to the address on the front of this booklet.